

# Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Belajar Desain Grafis Berbasis Motion Graphic Untuk Kelas X SMK Diponegoro Banyuputih

**Teguh Setiadi\*<sup>1</sup>, Febriyanti Darnis<sup>2</sup>, Wiwid Wahyudi<sup>3</sup>, Sigit Wijayanto<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Komputer, Fakultas Studi Akademik, Universitas Sains dan Teknologi Komputer

<sup>2</sup>Program Studi Informasi, Fakultas Studi Akademik, Universitas Sains dan Teknologi Komputer

<sup>3,4</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Studi Akademik, Universitas Sains dan Teknologi Komputer

\*e-mail: [teguh@stekom.ac.id](mailto:teguh@stekom.ac.id)<sup>1</sup>, [febriyanti\\_darnis@stekom.ac.id](mailto:febriyanti_darnis@stekom.ac.id)<sup>2</sup>, [wiwid@stekom.ac.id](mailto:wiwid@stekom.ac.id)<sup>3</sup>, [wsigit6@gmail.com](mailto:wsigit6@gmail.com)<sup>4</sup>

## Abstrak

*Proses belajar mengajar ada pula guru yang mengajarkan hanya dengan menggunakan media presentasi, namun hal ini membuat siswa cepat bosan. Siswa kesulitan untuk menangkap maksud dari penjelasan guru. Terlebih jika mata pelajaran yang mengandung praktikum tersebut diajarkan pada jam siang atau sore hari ketika siswa sudah mulai merasa lelah. Mata pelajaran Desain Grafis Kelas X Smk Diponegoro Banyuputih yang beralamat Jalan Lapangan 9A, Desa Banyuputih, Kec. Banyuputih, Kab. Batang. Dalam penyampaian masih menggunakan metode ceramah menjadikan praktek yang mempersulit pemahaman siswa digantikan dengan yang mudah dipahami seperti pembelajaran interaktif yang dapat mempermudah dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut dilakukan agar siswa mampu menyerap materi dengan cepat dan tidak jenuh dengan kegiatan belajar mengajar di kelas. Di dalam media pembelajaran interaktif ini juga terdapat video tutorial yang berisi materi pertemuan dan juga latihan agar dapat mengevaluasi hasil belajar siswa dengan mengembangkan metode Motion Graphic yang digunakan dalam pembelajaran lebih interaktif karena terdapat animasi yang ada di dalam media tersebut*

**Kata kunci:** Media pembelajaran, Pembelajaran interaktif, Desain Grafis metode Motion Graphic

## Abstract

*In the teaching and learning process, there are also teachers who teach only using presentation media, but this makes students quickly bored. Students have difficulty understanding the meaning of the teacher's explanation. Especially if subjects containing practical work are taught during the day or evening when students are starting to feel tired. Graphic Design subject for Class Banyuputih, Kab. Stem. When presenters still use the lecture method, practices that make it difficult for students to understand are replaced with ones that are easy to understand, such as interactive learning which can make the teaching and learning process easier. This is done so that students are able to absorb the material quickly and are not bored with teaching and learning activities in class. In this interactive learning media there are also video tutorials which contain meeting material and also exercises in order to evaluate student learning outcomes by developing the Motion Graphic method used in more interactive learning because there are animations in the media.*

**Keywords:** Learning media, interactive learning, graphic design, motion graphic method

## 1. PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi digital saat ini mendorong beberapa pihak untuk memanfaatkannya sebagai media revolusi belajar. Dalam hal pembelajaran, komputer yang berbasis multimedia dapat digunakan sebagai perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan memanfaatkan komputer berbasis multimedia siswa tidak perlu lagi bersusah payah dalam mempelajari materi dengan buku ataupun hanya bersumber dari penjelasan guru yang memakan waktu dan biasanya hanya berfokus pada teori mutlak yang tidak semua siswa dapat memahaminya. Media pembelajaran telah banyak dikembangkan dan digunakan untuk alat bantu dalam mengajar agar siswa lebih mudah memahami isi dari materi yang dijelaskan guru. Kebanyakan siswa sulit menerima materi yang hanya dijelaskan dengan metode ceramah terlebih jika materi tersebut mengandung praktek secara langsung yang dilakukan mengulang ulang karena membutuhkan teknik tutorial dalam bentuk video.

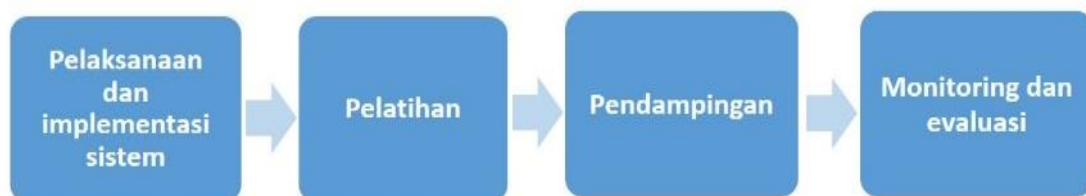
Proses belajar mengajar ada pula guru yang mengajarkan hanya dengan menggunakan media presentasi, namun hal ini membuat siswa cepat bosan. Siswa kesulitan untuk menangkap maksud dari penjelasan guru. Terlebih jika mata pelajaran yang mengandung praktikum tersebut diajarkan pada jam siang atau sore hari ketika siswa sudah mulai merasa lelah. Siswa pasti membutuhkan sesuatu yang menarik agar materi yang jelaskan bisa dipahami dengan mudah. belajar berlaku bagi seluruh manusia dalam berbagai hal. Baik belajar pada sebuah instansi, formal ataupun non-formal hingga ke jenjang yang setinggi-tingginya.

Belajar bagi sebagian siswa adalah hal yang sangat memberatkan karena tidak semua siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Ada sebagian siswa yang dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru ada pula yang memerlukan sebuah media sebagai pengantar pemahaman siswa. Mengamati hal ini, salah satu mata pelajaran Desain Grafis Kelas X Smk Diponegoro Banyuputih yang beralamat Jalan Lapangan 9A, Desa Banyuputih, Kec. Banyuputih, Kab. Batang yang memerlukan sebuah media pembelajaran adalah mata pelajaran Desain Grafis. Dalam mata pelajaran ini, terdapat salah satu materi yang membuat sebagian besar siswa kesulitan memahami, untuk itu dibuatlah sebuah Media Pembelajaran Interaktif untuk mata pelajaran Desain Grafis. Media Pembelajaran Interaktif ini berbentuk animasi dan terdapat karakter yang saling tanya jawab tentang materi Desain Grafis tersebut menjelaskan secara detail materi yang dibahas. Dalam penyampaian masih menggunakan metode ceramah menjadikan praktek yang mempersulit pemahaman siswa digantikan dengan yang mudah dipahami seperti pembelajaran interaktif yang dapat mempermudah dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut dilakukan agar siswa mampu menyerap materi dengan cepat dan tidak jenuh dengan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Di dalam media pembelajaran interaktif ini juga terdapat video tutorial yang berisi materi pertemuan dan juga latihan agar dapat mengevaluasi hasil belajar siswa dengan mengembangkan metode *Motion Graphic* yang digunakan dalam pembelajaran lebih interaktif karena terdapat animasi yang ada di dalam media tersebut. Metode *Motion Graphic* merupakan gabungan dari potongan-potongan desain atau animasi yang berbasis visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis yang dapat dicapai dengan memasukkan sejumlah elemen berbeda seperti animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, dan musik. Media Pembelajaran Interaktif ini dibentuk semenarik mungkin agar siswa menjadi senang belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa

## 2. METODE

Metode untuk pelatihan penggunaan aplikasi sistem pendukung pengambilan belajar Desain grafis dilakukan dengan 4 tahapan, yaitu 1) Pelaksanaan dan Implementasi Sistem, 2) Pelatihan, 3) Pendampingan dan 4) Monitoring Evaluasi dapat dilihat diagram sebagai berikut :



Gambar 2 Tahapan kegiatan dalam pelatihan

### 1) Pelaksanaan dan Implementasi Sistem

Persiapan dilakukan dengan observasi lapangan dan mencari informasi permasalahan yang ada di SMK Diponegoro Banyuputih terkait tentang Belajar Desain grafis Siswa untuk kelas X dan melakukan sosialisasi kegiatan terkait program pengabdian masyarakat untuk memberikan

tambahan pengetahuan kepada masyarakat tidak produktif (sekolahan) tentang penggunaan perangkat teknologi informasi dalam pendukung pengambilan belajar Desain grafis yang akan datang. Tahapan persiapan melakukan survei ke pada pihak siswa siswi kelas X semua jurusan kiranya dengan data yang di ambil untuk mengetahui kriteria yang digunakan dalam penentuan belajar Desain grafis yang tepat, jadi permasalahan pada siswa siswi belum dapat menentukan belajar Desain grafis apa untuk didalam dunia kerja yang mereka siapkan nantinya.

## 2) Pelatihan

Kegiatan ini merupakan pengetahuan bagi siswa dalam menentukan belajar Desain grafis mereka yang akan dikemas dalam bentuk Aplikasi sistem pendukung keputusan, dalam melakukan kegiatan yakni pembelajaran bersama-sama dimana seluruh siswa dan guru saling mendukung berjalannya suatu kegiatan tersebut. Untuk pelaksanaannya yang terlibat dalam kegiatan program langsung praktek untuk menggunakan sistem pembelajaran dalam Desain grafis. Dalam kegiatan ini siswa kelas X dibimbing secara langsung oleh tim pelaksana dalam penggunaan sistem pendukung keputusan.

## 3) Pendampingan

Pendampingan merupakan satu strategi yang sangat menentukan keberhasilan program pelatihan penggunaan Aplikasi sistem pendukung keputusan. Pendampingan sebagai suatu strategi untuk meningkatkan mutu dan kualitas dari sumber daya manusia, sehingga mampu mengidentifikasi dirinya sebagai bagian dari permasalahan yang dialami dan berupaya untuk mencari alternative pemecahan masalah yang dihadapi. Kemampuan sumber daya manusia sangat dipengaruhi oleh keberdayaan dirinya sendiri. Oleh karena itu sangat dibutuhkan kegiatan pelarihan disetiap kegiatan pendampingan. Pendampingan bagi siswa siswi kelas X agar dapat membantu meningkatkan kehandalan penggunaan sistem pendukung keputusan.

## 4) Monitoring dan Evaluasi

Dalam Monitoring kegiatan ini dilakukan pendampingan penerapan aplikasi sistem pengambilan belajar Desain grafis siswa pasca lulus sekolah. Dalam kegiatan ini siswa kelas X didampingi oleh tim pelaksana melakukan demonstrasi dan penerapan aplikasi sistem pengambilan keputusan. Dalam monitoring ini juga dilihat bagaimana potensi keberlanjutan program yang dilakukan.

Strategi kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui kerjasama antara Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat dengan SMK Diponegoro Banyuputih. Pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk mengimplementasikan aplikasi dan pelatihan yaitu penggunaan sistem pengambilan belajar Desain grafis.

1. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kapasitas berupa keterampilan dan pengetahuan dalam penggunaan sistem aplikasi sistem pengambilan keputusan, khususnya yang terkait dengan belajar Desain grafis siswa.
2. evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan selesai dilaksanakan sama seperti tabel target capaian.

Untuk memudahkan dalam pendampingan kepada siswa kelas X tersebut dengan pemberian uji penerapan sistem dan motivasi dalam berbelajar Desain grafis bertujuan untuk menumbuhkan semangat untuk memilih belajar Desain grafis yang sesuai dengan bidangnya. Pengetahuan baru sebagai pengembangan Ilmu yang didapat untuk dimanfaatkan bila mana nanti sudah mendapatkan praktek tentang desain yang diimpikan para siswa. Pelatihan penggunaan sistem pendukung belajar Desain grafis dapat membantu siswa mampu menghasilkan desain grafis sesuai keinginannya.

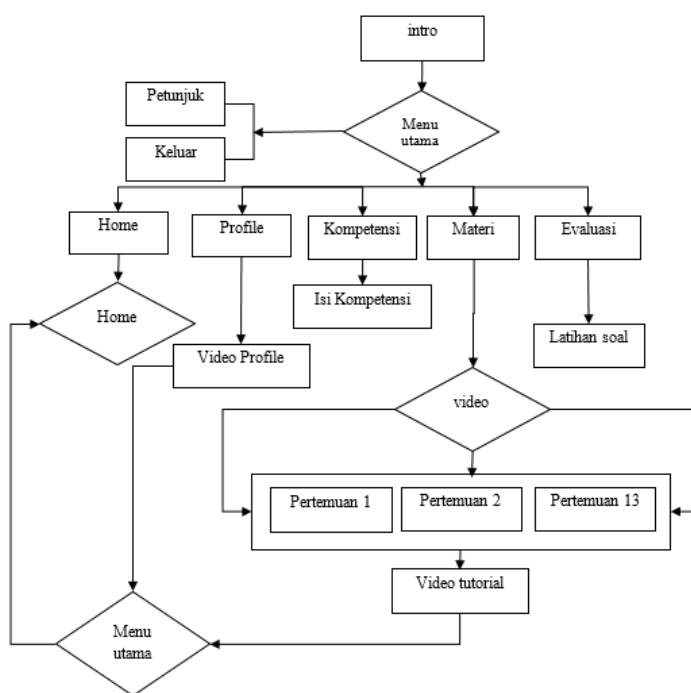
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan proses akhir ini membahas pembuatan produk dengan menghasilkan dari rancangan dari tahapan-tahapan yang telah dilalui dengan metode R & D terdapat ketujuh tahapan telah terselesaikan, maka dibawah ini adalah desain produk akhir dari perancangan

media pembelajaran interaktif. Dari perancangan media pembelajaran maka dibutuhkan tahapan mulai mengerjakan atau merancang media yaitu Adobe Flash CS6 yang akan digunakan untuk mendesain dan membuat desain Media Pembelajaran dan animasi beserta code Media Pembelajaran. Mendesain dengan melakukan teknik beberapa *software* yang kiranya dapat mendesain dari hasilnya. Selanjutnya melakukan finishing terhadap file pembelajaran yang telah dibuat, dengan cara mengecek teks yang sudah ada, mengecek tombol-tombol, animasi, sounds, image dan link antar muka. Setelah semua benar dan cukup untuk diproduksi, file asli(fl) dari adobe Flash di publish menjadi format *exe*.

1. *Flowchart* rancangan media pembelajaran

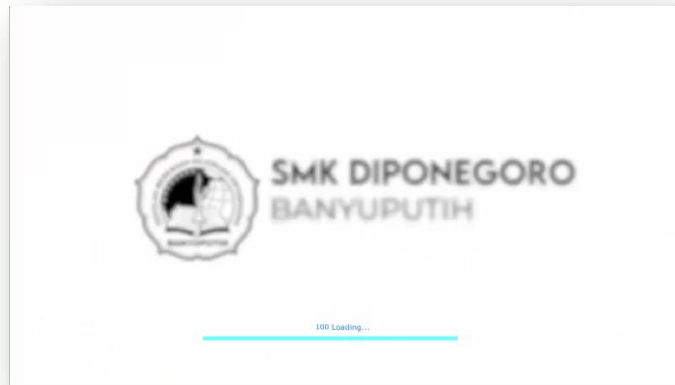
*Flowchart* atau diagram alir data untuk merancang proses dan pengembangan media pembelajaran Desain Grafis mata pelajaran pencernaan pada manusia. Adapun bagan *Flowchart* untuk perancangan dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3. *Flowchart* Media pembelajaran interaktif

Keterangan tahapan *Flowchart* untuk media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

- 1) Tahapan awal adalah intro merupakan menu paling awal untuk tampilan Media Pembelajaran.
  - 2) Tahapan kedua menu utama yaitu memiliki tombol Media home profile kompetensi materi dan evaluasi.
  - 3) Tahapan ketiga masuk kedalam materi yang berisi video tutorial mempunyai link kembali ke menu utama.
  - 4) Tahapan ke empat evaluasi yaitu tampilan dari evaluasi atau soal multimedia untuk siswa.
  - 5) Tahapan ke lima Petunjuk yaitu tampilan dari materi tentang pembahasan petunjuk penggunaan Media Pembelajaran.
  - 6) Tahapan keluar yaitu tampilan dari tombol yang keluar dari media Media Pembelajaran interaktif.
2. Hasil tampilan media Media Pembelajaran interaktif
- a) Tampilan intro Media Pembelajaran



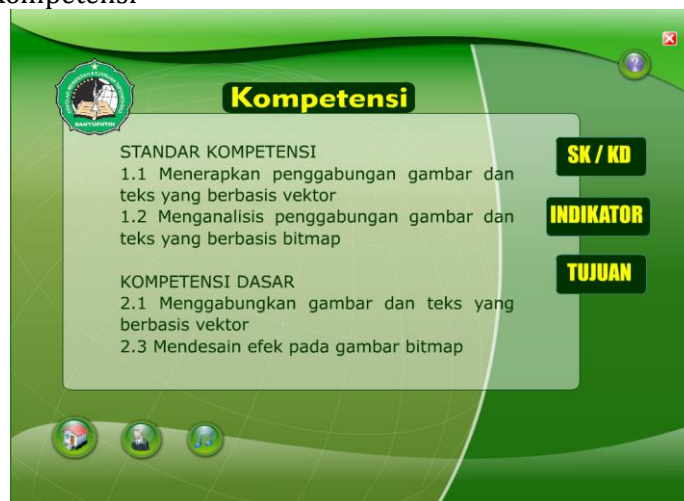
Gambar 4. Halaman intro Media Pembelajaran

b) Tampilan Menu Utama



Gambar 5. Halaman Menu Utama

c) Tampilan kompetensi



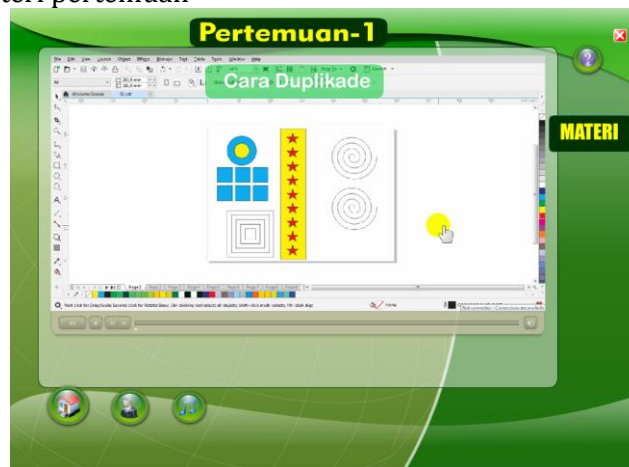
Gambar 6. Halaman Materi Media Pembelajaran

d) Tampilan Sub Materi



Gambar 7. Halaman materi

e) Tampilan materi pertemuan



Gambar 8. Halaman materi pembelajaran

f) Tampilan latihan soal



Gambar 9. Halaman latihan soal

g) Tampilan profile sekolah



Gambar 10. Halaman profile

h) Tampilan keluar



Gambar 11. Halaman keluar

### 3. Hasil Penerapan media pembelajaran

Variabel-variabel yang diteliti terdapat pada unit analisis yang bersangkutan dalam sampel penelitian. Data yang dikumpulkan dari setiap variabel ditentukan oleh definisi operasional variabel yang bersangkutan

#### a. Uji validasi Eksternal

Uji validasi eksternal dengan melakukan uji coba produk awal media pembelajaran ini dan menunjukkan kepada guru SMK Diponegoro Banyuputih yang bernama Bapak Muhamad Muslimin yaitu sebagai guru praktikum komputer untuk menilai dari media pembelajaran tersebut. Pihak guru praktikum komputer memberikan revisi dan masukan untuk Media Pembelajaran interaktif berupa suaranya video terlalu cepat dan juga perbaikan pada menyunya.

#### b. Uji validasi kelompok

Kemudian untuk fokus pertanyaan untuk evaluasi kelompok kecil secara umum menurut Tessmer (sugiyono, 2018) meliputi beberapa aspek seperti:

- 1). Efektifitas dan efisiensi; seberapa besar siswa yang lulus post-test dibandingkan dengan pre-test? Dapatkah siswa menyelesaikan pembelajaran dengan waktu yang secara rasional cukup efisien? Bagian mana saja yang memberikan potensi ketidakberhasilan siswa?, dan lain-lain.
- 2). Aspek implementasi; dapatkah guru dan siswa menggunakannya dengan mudah?, Apakah ada potensi guru dan siswa tidak memanfaatkannya di waktu yang akan datang? Hal-hal apa saja yang memungkinkan guru dan siswa tidak mau menggunakan atau sebaliknya? Dan lain-lain

- 3). Aspek materi; memastikan apakah materi menarik, tidak terlalu dalam atau sebaliknya tidak terlalu rendah, dan lain-lain.
- 4). Aspek desain pembelajaran; apakah startegi atau pendekatan yang digunakan tidak menarik?, Unsur-unsur apa saja yang membuat guru dan atau siswa tidak tertarik atau sebaliknya?, dan lain-lain.

Pada Uji kelompok dilakukan dengan menyebarkan dan mengisi kuisisioner dengan jumlah 10 pertanyaan kepada guru dan anak atau wali murid di SMK Diponegoro Banyuputih , sehingga didapatkan data-data hasil jawaban dari 30 responden.

Hasil penerapan dan implementasi hasil pembelajaran yang dilakukan pada hari sabatu pukul 08.00WIB di SMK Diponegoro Banyuputih Kab Batang adalah sebagai langkah persiapan untuk melakukan tindakan pada penerapan atau uji coba hasilnya yang dilakukan dilab praktikum. Penerapan atau uji coba ini dilaksanakan sebagai perbaikan pada media pembelajaran dan untuk meningkatkan hasil belajar agar dapat mencapai indikator pencapaian. Adapun kegiatan-kegiatan dalam perencanaan dan penerapan penelitian media pembelajaran ini antara lain:

1. Menyiapkan berbagai instrumen yang digunakan dalam penelitian. Instrumen yang dimaksud antara lain lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan sikap siswa, lembar kerja siswa, soal pre test dan soal post test.
2. Menyiapkan perangkat untuk dokumentasi kegiatan pembelajaran ketika melakukan penelitian. Dokumentasi yang dimaksud berupa fotofoto kegiatan siswa dan guru.
3. Menyiapkan bahan-bahan yang digunakan untuk pengamatan siswa ketika melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah inkuiri. Bahan-bahan yang dimaksudkan yaitu bahan-bahan untuk belajar desain grafis tentang dasar Corel draw pada pembelajaran.

Pada penerapan dibawah ini adalah dokumentasi dari hasil uji coba kepada sisw-siswi maupun guru pengajar.



Gambar 12. menyampaikan media interaktif kepada siswa





Gambar 13. Siswa praktek dengan menggunakan media interaktif



Gambar 14. Siswa saling dengan menggunakan media interaktif



Gambar 15 proses pendampingan kepada Siswa melakukan melakukan praktek

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis dikembangkan dengan metode *Motion graphic*. Setelah menggunakan media

pembelajaran interaktif tersebut SMK Diponegoro Bayuputih Kabupaten Batang menerapkan media pembelajaran sebagai media pembelajaran efektif dan memudahkan dipahami para siswa-siswi untuk belajar desain grafis, serta memudahkan guru dalam mengajar materi tentang desain grafis.

2. Hasil dari uji validasi kelayakan media pembelajaran interaktif dari ahli validator kelayakan nilai skore terbesar 30 dalam penilaian dengan menghasilkan kelayakan baik dapat diimplementasikan kepada siswa SMK Diponegoro Bayuputih Batang.
3. Pada tahap ini disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif pada mata pelajaran yang dikembangkan efektif digunakan sebagai media pembelajaran desain grafis pada siswa SMK Diponegoro Bayuputih Batang. Dari hasil penilaian efektifitas siswa dan guru maka dinyatakan media pembelajaran interaktif efektif untuk digunakan dalam pembelajaran praktek desain grafis.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan kepada Ketua LPPM Universitas STEKOM yang telah memberikan dukungan untuk kelancaran Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, beserta guru dan staf sekolah yang juga berpartisipasi membantu acara terhadap pengabdian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arisetyawan, R. F. (2022). TA: Perancangan Motion Graphic “Asmaul Husna” sebagai Media Pengenalan pada Anak Usia 4-8 Tahun (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- [2] Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 62-78.
- [3] Budiana, I., Haryanto, T., Khakim, A., Nurhidayati, T., Marpaung, T. I., Sinaga, A. R., & Laili, R. N. (2022). Strategi pembelajaran. CV Literasi Nusantara Abadi.
- [4] Casofa, F., & Isa, A. (2022). *Gerbang Kreativitas: Jagat Desain Grafis*. Bumi Aksara.
- [5] Nugraha, D. (2022). Pengembangan Media Digital Berbasis Motion Graphic pada Pendalaman Materi IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3649-3656.
- [6] Roring, R. S., Gunawan, T. I., & Samponu, Y. B. (2022). *Dasar dan Teori Sistem Multimedia*. JIU Press.
- [7] Revlinasari, D. A. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2021). Animasi Motion Graphics dinamika litosfer pada mata pelajaran Geografi kelas X SMA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 168-177.
- [8] Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Haruna, N. H., & Arhesa, S. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- [9] Saputra, R. D., & Wibawa, S. C., (2020). Studi literatur pengembangan Motion Graphic video sebagai tren media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 371-379.
- [10] Widya D. & Darmawan, 2018; “Pengantar Desain Grafis”, Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Ditjen PAUD dan Dikmas, Kemendikbud RI.
- [11] Yazdi, M. (2019). E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. *Foristek*, 2(1)
- [12] Setiadi, T. (2023). *E-Learning Dalam Pembelajaran Multimedia Interaktif*. Penerbit Yayasan

---

Prima Agus Teknik, 1-259

- [13] Setiadi, T., Fajri, L. R. H. A., & Ilhami, S. D. (2023). Penerapan Sistem Informasi Untuk survei Marketplace dalam Bisnis Keatif UMKM Berbasis E-commerce. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 2(2), 16-29
- [14] Setiadi, T., & Siswanto, E. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Bagi Guru Ra Al Muhtadin Langenharjo Kendal: Penerapan Metode Inquiry. *Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 2(2), 51-59
- [15] Setiadi, T., Rajendra, L., & Ilhami, S. D. (2023). PENERAPAN KONTEN DIGITAL UNTUK Mendukung Stategi Promosi Untuk Pelaku UMKM Kecamatan Weleri Kabupaten Kendal. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 3837-3842